



## CONVOCATORIA GENERAL

Última actualización 15 dic, 2016

### Bases

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C. (SOLACYT) con el aval del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico en Latinoamérica (MILSET), La Red Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (RED), el International Informatics Project Competitions y la Organización Iberoamericana de Ciencias, invita a los estudiantes en Latinoamérica a participar en la 11va. Edición del Concurso Latinoamericano de Proyectos Estudiantiles en sus fases Regionales, Nacionales y Continental.

El Concurso funge como eliminatoria Continental oficial para asistir a diversos eventos internacionales, entre ellos: Concurso Internacional de Proyectos de Cómputo INFOMATRIX (Rumania), Robotchallenge (Austria), MOSTRATEC (Brasil), Genius Olympiad (USA), Magma Recerca (España), ATAST (Túnez), DOESEF (Turquía), Haciendo Ciencia (Chile), Feria de la Ciencia (España), Feria del Ambiente (Argentina), Muestra Científica Latinoamericana (Perú), Infomatrix Latinoamérica (Ecuador, Brasil, México y Colombia), Robotchallenge China, entre otros.

El tema (opcional) para los proyectos en esta edición Proyecto Multimedia / Infomatrix Latinoamérica es **SALUD**, invitamos a los participantes a investigar este tema y hacer con su proyecto una propuesta interesante en esta área. En el sitio web del concurso y en las redes sociales se estarán agregando entrevistas y reportajes al respecto.

Toda la información oficial acerca de este concurso, bases, formatos y avisos se publicará en el sitio [www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat)

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el **Comité Organizador**. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)

### I. Proyecto

Se deberá desarrollar un proyecto de interés social desde cualquier punto de vista científico tecnológico social, bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad técnica. Los invitamos a pensar, crear, contribuir, innovar, emprender, tu proyecto será un aporte a esta sociedad y al mundo.

El proyecto a participar deberá haberse realizado no antes de mayo de 2016, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones de este evento, con la puntualización que se evaluará únicamente las mejoras y modificaciones que le hayan realizado.

### II. Requisitos

1. Ser estudiante de nivel educativo preescolar a universidad.
2. Tener entre 6 y 25 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones.
3. La participación podrá ser en equipos de máximo 2 estudiantes (se permiten 3 participantes solo en los proyectos de Nivel Preescolar y Primaria).
4. Cada equipo deberá tener a un asesor mayor de 21 años de edad (profesor, familiar o amigo).
5. Es posible se conformen equipo por estudiantes de diferentes instituciones.
6. Es posible se formen equipos de diferentes niveles educativos, siendo el de mayor grado el que indique el nivel a participar.



## CONVOCATORIA GENERAL

### III. Criterios generales

1. Los proyectos deberán ser creaciones propias e inéditas.
2. Se podrán usar como respaldo imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
3. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo hicieron y la bibliografía utilizada.
4. Proyecto Multimedia tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados al concurso. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de autoría, explotación y uso.
5. El postulante mantendrá indemne a SOLACYT por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a SOLACYT. A los fines de este concurso y frente a SOLACYT, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.
6. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las competencias realizadas y tiene completa autoridad dentro del concurso.

### IV. Inscripción

1. Todo participante deberá inscribirse en el formulario de **registro** del sitio [www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat)
2. Realizado el registro, el sistema solicitará hacer la validación del mismo, al realizarlo se indicará el número de proyecto participante.
3. El concursante podrá participar solo con un proyecto.
4. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del **lunes 15 de junio de 2016** y la fecha límite de inscripción dependerá de la Sede en la cual se participará.
5. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto V) y llenar el formulario de pago a más tardar en la fecha límite que se indica en la tabla anexa, sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerará un proyecto concursante.

**Tabla de Sedes**

Sede	Lugar	Abarca	Exposición	Límite inscripción pago y envío de reporte	Cant. Equipos
Colombia Región Caribe	Valledupar	Región Caribe	Agosto 30 y 31, 2016	Agosto 20	30
Colombia Región Santander	Bucaramanga	Región Santander	Septiembre 15, 2016	Septiembre 5	30
Colombia Nacional	Bogotá	Colombia	Octubre 7 y 8, 2016	Septiembre 25	60
Brasil	Lages	Brasil	Septiembre 13 al 16, 2016	Septiembre 1	40
México - Guanajuato	Guanajuato	Guanajuato	Octubre 1, 2016	Septiembre 14	40
México - Golfo	Tantoyuca	Veracruz y Tamaulipas	Octubre 14 y 15, 2016	Octubre 5	40
México - Pacífico	Mazatlán	Sinaloa, Nayarit, Sonora, Durango	Noviembre 11 y 12, 2016	Octubre 21	100
México - San Luis Potosí	San Luis Potosí	San Luis Potosí	Enero 30, 2017	Enero 16	40
México - Centro	Edo. de México	Edo de México y DF	Enero 20 y 21, 2017	Enero 12	40
México - Michoacán	Morelia	Michoacán	Febrero 24, 2017	Febrero 3	40
México - Península	Campeche	Tabasco, Yucatán, Campeche, Quintana Roo	Marzo 3 al 5, 2017	Febrero 10	40
México - Aguascalientes	Aguascalientes	Aguascalientes y Zacatecas	Febrero 24 y 25, 2017	Febrero 10	40
México - Oaxaca	Oaxaca	Oaxaca, Chiapas, Puebla	Febrero 24, 2017	Febrero 3	40
Ecuador	Quito	Ecuador	Marzo 9 al 11, 2017	Enero 27	80
CONTINENTAL ( Universidad Autónoma de Guadalajara )	Guadalajara	Resto de Estados de México, Acreditados en Regionales, Afiliados Internacionales	<b>Marzo 26 al 29, 2017</b>	<b>Diciembre 20</b>	350

**Nota: Dependiendo del Estado y País deberá participar en la Sede Regional que le corresponda**



**CONVOCATORIA GENERAL**

**V. Costos**

**1- Inscripción equipos en México:**

Tipo de Registro	COSTOS*	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	500.00	400.00
5 proyectos	2,000.00	1,600.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo deposito)	400.00 por proyecto	350.00 Por proyecto

\* Precio en Pesos Mexicanos

**2- Inscripción equipos en Colombia:**

Tipo de Registro	COSTOS***	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	\$70.000	\$50.000
5 proyectos	\$300.000	\$200.000
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo deposito)	\$50.000 por proyecto	\$40.000 Por proyecto

\* Precio en Pesos Colombianos

**3- Inscripción equipos en Ecuador:**

Tipo de Registro	COSTOS*	
	General	Instituciones Socias de SOLACYT
1 proyecto	40.00	35.00
5 proyectos	160.00	140.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo deposito)	35.00 por proyecto	30.00 Por proyecto

**4- Inscripción equipos fuera de México ( Moneda US Dólar )**

Tipo de Registro	COSTOS**	
	General	Instituciones socias de SOLACYT
1 proyecto	45.00	35.00
5 proyectos	180.00	140.00
Más de 5 Proyectos (misma escuela y en un mismo pago)	35.00 us Por proyecto	30.00 us Por proyecto

\*\* Precio en U.S. Dollars

- 5- Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.
- 6- Las Instituciones SOCIAS de Solacyt son: ( <http://solacyt.org/socios-solacyt/> )
- 7- El pago podrá efectuarse por cualquiera de las siguientes formas:

a) Depósito Bancario:

**Pagos en México**

Banco: Bancomer  
 Beneficiario: Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.  
 Cuenta: 0183900096 CLABE: 012320001839000964  
 REFERENCIA (216 y núm. de proyecto a 5 dígitos) ejemplo: 21612549

- En el caso de pago de 5 o más proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito.

Pago en OXXO – Cuenta Santander 5579 1000 8401 4610



## CONVOCATORIA GENERAL

### Pagos en Ecuador

*Banco:* Pichincha  
*Beneficiario:* Grupo Educare Ecuador  
*Cuenta de Ahorros:* 419 890 4900

### Pagos en Colombia

*Banco:* Caja Social  
*Beneficiario:* Fundación Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología  
*Cuenta de Ahorros:* 24046105301

### Pagos en Brasil

*Banco:* Caixa Econômica Federal  
*Beneficiario:* Carlone Santos Martins  
*Agência:* 3645  
*Conta:* 00000656-1  
*Operação:* 013

### Pagos en Otros Países

Pago por Internet – [www.paypal.com](http://www.paypal.com), enviando el pago al destinatario: [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org), especificando los números individuales de los proyectos que ampara el pago. En Países donde no se pueda enviar dinero por PAYPAL, enviar correo electrónico a [mando@solacyt.org](mailto:mando@solacyt.org) indicando tu país de origen y se te informará alternativas de pago.

- 8- Una vez realizado el depósito, si se requiere factura, se deberá solicitar en [www.solacyt.org/factura](http://www.solacyt.org/factura), el límite para solicitar factura es el último día del mes en el cual se realizó el depósito. La factura electrónica se enviará por email al contacto registrado en la solicitud. Es importante conservar el recibo original del depósito ya que este se deberá incluir en el reporte del proyecto y presentarse en físico durante el registro en el día del evento.

## VI. Envío de proyectos

Los proyectos que participan para las Sedes Regionales tienen pase directo a la exposición correspondiente siempre y cuando envíen el REPORTE de PROYECTO totalmente lleno y dentro de las fechas marcadas en la Tabla de Sedes.

Los Proyectos que participan en las Nacionales de Ecuador, Colombia y Guadalajara pasan por una revisión y aprobación, por ello deben enviar el reporte de proyecto totalmente lleno y esperar el listado de finalista de cada una de estas sedes.

1. La fecha límite para el envío de proyectos será la indicada en la **Tabla de Sedes**
2. Los participantes deberán enviar su **REPORTE DE PROYECTO** con toda la información que este solicita:
  - Generales de tu proyecto
  - Explicación de su realización y objetivo
  - Liga al VIDEO en donde explicas tu proyecto (duración máxima de 4 min.)
  - Reporte del Pago de inscripción

Elementos que debe incluir el video de explicación del Proyecto



## CONVOCATORIA GENERAL

- Presentación (Nombre de los Integrantes, Asesor, País, Estado, Escuela, nivel Educativo, Categoría y Nombre del Proyecto)
- Autores deben aparecer explicando el proyecto en general
- Se mostrara el proyecto en simulación de funcionamiento
- Despedida y conclusión respondiendo ¿Qué aprendí?, ¿qué me gusto?, ¿qué fue lo más difícil?, ¿hasta dónde quiero llegar?

NOTA: En el caso de Animación y Cortometrajes se deben subir 2 videos, el primero con la explicación del proyecto, y el segundo con el Video o Animación ya terminado

Descargar formato de **Reporte de proyecto**: <http://infomatrix.lat/reporte-2/>

### 3. EL REPORTE DEL PROYECTO

- **Deberá nombrarse con la abreviación de la categoría, nivel y el número de equipo participante.**  
**Ejemplo: DES\_PRE\_9490.pdf**
- Subirse a la plataforma [http://solacyt.org/plataforma/subir\\_archivos/](http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/)

Las dudas respecto a cómo subir el reporte se recibirán en el correo: [solacyt@gmail.com](mailto:solacyt@gmail.com)

#### Abreviaciones de Nivel Educativo

Primaria	– PRI
Secundaria	– SEC
Bachillerato o Preparatoria	– BAC
Universidad	- UNI

4. No enviar el proyecto como se solicita, expone a que el proyecto sea descalificado sin ninguna responsabilidad para el Comité Organizador.

## VII. Categorías del concurso

- Arte y Diseño Digital ( ART )
- Animación ( ANI )
- Cortometraje ( COR )
- Desarrollo de Software ( DES )
- Robótica - Mecatrónica ( ROB )
- Divulgación Científica ( DIV )
- Cuento Científico ( CUE )

Cada categoría tiene sus propias características y reglamentación, aquí se presenta sólo una descripción breve de cada una de ellas.

### ARTE y DISEÑO DIGITAL

El participante a través de cámara fotográfica y manipulación digital de imágenes o elaboración de diseños, deberá entregar de 3 a 5 trabajos donde plasme su trabajo.

- a. Se tiene absoluta libertad técnica, de procedimientos, obtención, retoques y efectos digitales.
- b. Se podrá utilizar cualquier aplicación de software para la manipulación de las imágenes.
- c. Los trabajos deberán incluirse dentro del REPORTE del PROYECTO y aparecer también en el video de presentación del Proyecto.
- d. Podrá presentarse material en color o blanco y negro.



## CONVOCATORIA GENERAL

- e. De utilizar la técnica de fotomontaje, las imágenes adicionales pueden ser fotos existentes, agregando en el documento técnico anexo al proyecto el sitio web de donde se tomó la misma o bien los créditos correspondientes.
- f. No se admiten imágenes ni contenido ofensivo.
- g. Se recomienda no agregar textos a la imagen para con ello mantener limpia la fotografía.
- h. A continuación se presentan 2 trabajos que fueron parte del portafolio ganador de Arte Digital en Infomatrix a manera de ejemplo y como guía para los participantes en esta categoría.

**Ejemplo1 :** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital1.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital1.jpg)

**Ejemplo2:** [http://proyectomultimedia.org/pm13/arte\\_digital2.jpg](http://proyectomultimedia.org/pm13/arte_digital2.jpg)

### ANIMACIÓN

Secuencia de imágenes que forman una ilusión de movimiento, con una duración máxima de 2.30min. Puede ser cualquier tipo de animación (2d, 3d, stop motion, etc).

- a. Se podrá utilizar cualquier tipo de aplicación de software.
- b. Se podrá usar cualquier tipo de técnica de animación (stop motion, lineal, 2d, 3d, etcétera).
- c. La duración del proyecto deberá ser máximo 2.30 minutos (incluyendo créditos).
- d. No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- e. La animación deberá exportarse como video y subirlo a YouTube para poder incluir su liga en el REPORTE del PROYECTO
- f. Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)

**Ejemplo 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=9Y1D8Rr6-Is>

**Ejemplo 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=-5LdEFpVcKc>

**Ejemplo 3:** <https://www.youtube.com/watch?v=RdFEKDgBXqQ>

### CORTOMETRAJE

Elaboración de un cortometraje.

- a. Para producir el video podrá utilizarse cualquier medio digital.
- b. El video podrá editarse con cualquier programa de software, recomendamos SONY VEGAS.
- c. La duración del video deberá ser de máximo 5 minutos, incluyendo título y créditos
- d. De utilizar imágenes o música externa, deberá darse el crédito correspondiente.
- e. No se admiten escenas, ni audio con contenido ofensivo.
- f. Si el Video es en Inglés este deberá tener subtítulos al español.
- g. El equipo deberá agregar al REPORTE de PROYECTO su storyboard, cronograma de trabajo, borrador, diálogos y todo el material que muestre que el cortometraje ha sido un proyecto planeado y desarrollado en etapas.
- h. El equipo al registrarse es de máximo 2 integrantes (en primaria se permite el registro de hasta 3 estudiantes), el resto de participantes en la producción del Cortometraje (actores, asesores, guionista, traductor, etc.) deberán mencionarse en los créditos y podrían incluso asistir a la Final Regional como invitados.
- i. El video tendrá puntaje extra si contempla algo relativo a la importancia de “Los Valores” en nuestra sociedad.
- j. Ejemplo de proyectos ganadores de fase nacional e internacional (nivel preparatoria)

**Ejemplo 1:** (preparatoria) <https://www.youtube.com/watch?v=YK3KdmjdAko>

**Ejemplo 2:** (preparatoria) <https://www.youtube.com/watch?v=DKTHgqshfto>

**Ejemplo 3:** (universidad) <https://www.youtube.com/watch?v=164OBLfmcOI>

**Ejemplo 4:** (secundaria) <https://www.youtube.com/watch?v=6OXNrW6GcYQ>



## CONVOCATORIA GENERAL

### DESARROLLO DE SOFTWARE

Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma y dispositivo.

- Él video que se incluirá en el REPORTE del PROYECTO deberá ser una explicación del Proyecto y mostrar el programa en acción, con sus bondades y alcances.
- Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.
- Los proyectos de secundaria y preparatoria se evaluarán en una misma sección.
- Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en Web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.
- Los proyectos podrán ser modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

### ROBÓTICA - MECATRÓNICA

Se deberá realizar un prototipo eléctrico/electrónico de creación propia.

- Los proyectos pueden crearse con cualquier tipo de material, sea de línea, kit, reciclado, etc.
- Se deberá utilizar en la mejor manera posible material de reciclado para reducir costos.
- Los proyectos podrán contemplar productos completamente nuevos o modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.
- Los participantes deberán realizar un video y subirlo a YouTube, explicando y mostrando su prototipo en funcionamiento.
- Se permite el uso de sistemas neumáticos o hidráulicos, la presión máxima permitida es de 6 bar y 50 bar respectivamente (por seguridad).
- No se permite el uso de materiales o sustancias combustibles, corrosivas, o explosivas. No se permite el uso de motores de combustión interna (por seguridad).
- Todo proyecto deberá ser construido por el equipo participante, el cual deberá tener los derechos de utilización del mismo.
- El robot no puede ser peligroso al manipularlo o durante su funcionamiento. El robot no debe causar daños o modificaciones a las instalaciones o escenarios.
- Los posibles daños sufridos a los proyectos durante las finales regionales serán entendidos como propios de la naturaleza del evento y no significan obligación de reparación por parte de los organizadores.

### DIVULGACION CIENTÍFICA

Exponer con apoyo de medios digitales y/o prototipos lo realizado en una investigación determinada ya sea científica o tecnológica, donde se presente todo lo desarrollado en ella por medio de lenguaje cotidiano.

Se podrán presentar proyectos provenientes de las diferentes áreas de investigación:

- Ciencias Animales y de las Plantas
- Bioquímica y Química
- Ciencias de la Computación
- Ciencias Planetarias y Terrestres, Matemática y Física
- Ciencias Sociales, Comportamiento y Arte
- Ciencias de la Ingeniería, Exactas y Materiales
- Cuidado del Medio Ambiente
- Medicina y Salud



## CONVOCATORIA GENERAL

El objetivo de esta categoría es dar a conocer teorías, investigaciones, experimentos (que por lo general no son del conocimiento común) por medio de la ejemplificación de prototipos didácticos, experimentos con aplicación cotidiana o material visual. Apoyándose con una exposición interactiva e interesante.

### **CUENTO CIENTÍFICO** (nivel secundaria a universidad)

Se deberá escribir un Cuento en Español con un mínimo de 800 y máximo de 1200 palabras, en el cual se podrán incluir hasta 2 ilustraciones propias o de algún compañero.

El tema deberá tratar algún tema donde la Ciencia este presente (la luz, el sonido, la electricidad, la tecnología, etc).

Los participantes de Cuento Científico NO participan en las Finales Regionales, aplican directamente a las Finales Nacionales/ Continentales ( Ecuador, Colombia, Mexico ).

Los Cuentos que aprueben la primer revisión (en línea) serán invitados a la Final Nacional/Continental correspondiente, ahí tendrán 15 minutos para presentar su Cuento empleando alguna de las siguientes representaciones: teatral, guiñol, monologo apoyado en material multimedia, o combinación de las anteriores.

Esta Categoría tiene una Convocatoria Específica donde se detallan los pormenores de la misma ( leer convocatoria especifica de cuento científico )

### **OPCIÓN EXTRA :: EMPRENDIMIENTO – RETO ZAPOPAN** (nivel preparatoria o universidad)

Los participantes que quieran ser partícipes de esta Sección, deberán inscribirse en su categoría tradicional y en la Opción de “código de promoción” deberán escribir “Emprendimiento”, con esto el Comité Organizador dará seguimiento personalizado a los equipos en esta categoría. Emprendimiento requiere de jóvenes innovadores y con visión de negocio, quienes como objetivo deberán presentar un producto que quieran comercializar.

Los evaluadores serán empresarios y representantes de fondeadoras que busquen conocer y retroalimentar a la idea emprendimiento del equipo expositor, los ganadores pasaran directamente a la Fase 2 del Reto Zapopan (<http://www.retozapopan.com/> )

## **VIII. Evaluación de Proyectos**

### **Evaluación**

1. El Comité Evaluador se integra por expertos profesionistas en cada categoría y por profesores de tecnología, quienes elegirán los trabajos finalistas.
2. La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
3. El jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender al proyecto en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse realizado las etapas Finales.
4. Cada proyecto participará en la categoría correspondiente a su grado escolar.

## **IX. Finales - Premiación**

- Los Equipos Finalistas podrán mejorar su proyecto previo a la Exposición Final.
- Participantes a Sedes Regionales, serán invitados automáticamente al cumplir en tiempo y forma con su proceso de registro y envío de REPORTE de PROYECTO.
- En los Eventos Nacionales de México, Colombia y Ecuador serán finalistas: Quienes hayan sido acreditados desde la Fase Regional Correspondiente y quienes hayan pasado la etapa de evaluación en línea. Se publicara una lista de Finalistas 10 días después del cierre de registros para estas sedes.
- Los gastos de traslado y alojamiento correrán por cuenta de los participantes.
- En cada Sede Regional, el máximo ganador será Acreditado un Evento Internacional Afiliado





## CONVOCATORIA GENERAL

- Se entregará un diploma de reconocimiento a cada participante al igual que a cada asesor e institución educativa finalista
- Los trabajos ganadores se promocionarán en el sitio Web de Proyecto Multimedia y en diversos eventos/festivales con el fin de dar mayor difusión al proyecto presentado y a sus autores e institución.
- Los premios para los ganadores de cada categoría se publicarán en la página web del concurso.
- Los equipos ganadores de Acreditaciones Internacionales representarán a Latinoamérica en las Finales Mundiales.
- En la Final Continental Guadalajara, cada finalista y asesor deberá cubrir una cuota de finalista (les incluirá el SolaKit IMLATAM), el costo se definirá previo al evento, en el resto de Sedes Nacionales o Regionales, la cuota de finalista deberá ser menor a la continental o incluso esta podrá no existir, todo dependerá de los patrocinios/auspicios logrados para la realización del evento.

Equipos o instituciones que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedarán descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador

**Comité Organizador :: Infomatrix Latinoamérica Edición XI :: [contacto@solacyt.org](mailto:contacto@solacyt.org)**

**[www.infomatrix.lat](http://www.infomatrix.lat)**

**[www.facebook.com/proyectomultimedia](https://www.facebook.com/proyectomultimedia)**

**twitter: [@solacyt](https://twitter.com/solacyt)**

**Whatsapp [3310733731](https://wa.me/3310733731)**

**Hashtag [#PMXI](https://twitter.com/PMXI)**

### **Notas de Eventos Regionales:**

#### **Proyecto Multimedia Sede San Luis Potosí**

Institución Sede: Instituto Cervantes A.C.

Prolongación León García # 2355, Col. General I. Martínez,  
San Luis Potosí, S.L.P.. Teléfono: (444) 815 91 50

Cuota de Finalista Estatal: 300 pesos por persona ( esta cuota es independiente a la cuota de inscripción de proyecto que se paga a SOLACYT y solo la deberán pagar quienes sean publicados como finalistas estatales)

Depositarla la semana previa al evento de San Luis Potosí a:

CENTRO DE INVESTIGACION DE CIENCIA Y TECNOLOGIA NEOROBOTIC AC

RFC: CIC140201FF3 BANCO BANBAJIO

CUENTA 117844020201 CLABE 030700900003196158